



# DEAD OR ALIVE 5

## LAST ROUND

### CONTENTS

控制器的操作方法	2	招式的屬性	7
開始遊戲的方法	3	詳細招式	8
畫面的讀法	5	組隊對戰的操作	15
關於剪刀石頭布	6	連線	16



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

本文設計：mammoth.

※ 本手冊內之畫面圖像為開發中之版本。

※ 遊戲之詳細內容或有可能變更。敬請理解。

Akira, Sarah, Pai, Jacky characters © SEGA.

Virtua Fighter is either a registered trademark or trademark of SEGA Corporation.

### 客戶服務

關於本產品疑問的疑問查詢，請參考下面本公司客戶服務部門的聯絡方法。

☎ (02)2325-0156

※撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

星期一～星期五 10:00 ～ 17:00

106 台北市大安區復興南路一段 323 號 11 樓

臺灣光榮特庫摩股份有限公司

Xbox360 版

『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』客戶服務部門收

●恕不答覆關於遊戲內容相關攻略的問題。●本公司對於本產品的售後服務為發售日起的一年內，恕請見諒。●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。請見諒。●本公司對於複製品、出租品或是營業使用品等一概不提供任何售後服務。

新產品介紹

<http://www.gamecity.com.tw/>

# >>> 控制器的操作方法

## Xbox 360 控制器

具體操作，請參考 ▶P.10 以後的說明。



**右發射鍵**  
強踢 **H + K**  
空隙雖大，但是可以用強力的踢腿進行攻擊。

**RB**  
組隊交換 **Tac** (**H + P + K**)  
於組隊對戰替換角色。

**Y 按鍵**  
拳擊 **P** 用手進行攻擊。

**B 按鍵**  
腳踢 **K** 用腳進行攻擊。

**X 按鍵**  
防禦 ▶P.10  
防禦對手的拳擊、踢腿。  
反擊技 **H** ▶P.12  
迴避對手的拳擊、踢腿後進行攻擊。  
↖ **H** 上段反擊  
← **H** 中段拳擊反擊  
→ **H** 中段腳踢反擊  
↗ **H** 下段反擊

**A 按鍵**  
投擲 **T** ▶P.11  
投擲對手進行攻擊。

### (關於操作的記述)

本軟體及說明書內關於控制器之操作，使用以下符號進行記述。

X 按鍵	H
Y 按鍵	P
B 按鍵	K
A 按鍵	T
LB	P + K
RB	H + P + K
右發射鍵	H + K



以方向鍵／左搖桿  
向箭頭方向短按



以方向鍵／左搖桿  
向箭頭方向長按

左發射鍵 **△**

### 側步移動

↑↑／↓↓↓  
或者是  
↑ **H + P + K** + ↓ **H + P + K**  
快速的向旁邊避開以閃躲對手的拳擊及腳踢。

- ※ 支援動態感測機能。要使用動態感測機能需有 Xbox 360 控制器。
- ※ 方向按鈕／左操作桿的操作為角色面向右方時的內容。如果面向左方的話，則左右輸入相反。
- ※ 本手冊所說明的操作為 A TYPE 之操作。操作類型與按鈕配置可以藉由「OPTION」的「CONTROL SETTING」進行變更。
- ※ 對戰以外的操作，請參閱畫面右下方所顯示的指引。

# 開始遊戲的方法

## 主選單

於標題畫面處按下START鍵的話，即可顯示主選單。  
以PLAYSTYLE SELECT設定演出類型。

STORY	操控各種角色進行故事。	
	重新開始	從頭開始故事。
	繼續遊玩	由保存處繼續開始。
	顯示時間軸	選擇要遊玩的章節。
FIGHTING	與電腦或玩家進行對戰。	
	VERSUS	選擇角色和場地進行對戰。
	ARCADE	與電腦進行對戰比較點數高低。
	TIME ATTACK	與電腦進行對戰比較過關時間。
	SURVIVAL	與電腦進行對戰直到耗盡體力為止。
	TEAM BATTLE	選擇最多7名角色編組隊伍進行對戰。
	進行招式或連擊攻擊（Combo）的練習或研究以增強的模式。	
TRAINING	FREE TRAINING	以各式設定進行練習。
	COMMAND TRAINING	輸入顯示的招式指令以練習如何施展招式。
	TUTORIAL	為謀求進步而以實戰方式練習任務。
	COMBO CHALLENGE	練習角色的代表招式或連續攻擊（Combo）。
ONLINE	與網路連線，和全世界的玩家們進行對戰。	
EXTRA	鑑賞記錄檔或是所拍攝的照片。	
LEADERBOARDS	查看ONLINE 的排行榜。	
ACHIEVEMENTS	查看成就。	

HELP & OPTIONS	進行遊戲的各式設定，	
	HOW TO PLAY	於遊戲內說明書查看動作的詳細內容。
	GAME SETTING	進行鏡頭或畫面等遊戲設定。
	CONTROL SETTING	設定操作或側步移動。
	SCREEN SETTING	設定畫面的亮度等。
	SOUND SETTING	設定BGM或音效、語音的音量。
	ONLINE SETTING	設定於ONLINE之「LOBBY MATCH」所顯示的主要角色，或是否於Facebook公開。
	LANGUAGE	設定畫面顯示或語音的語言。
BGM PLUS		設定對戰時的BGM。可以選擇使用角色或選擇場地的容。
Xbox Games Store		連線至Xbox Games 市集。

※於FIGHTING處之對戰前，選擇1名角色進行戰鬥的單打，或是兩名角色進行的組隊對戰（TEAM BATTLE僅有單人）。

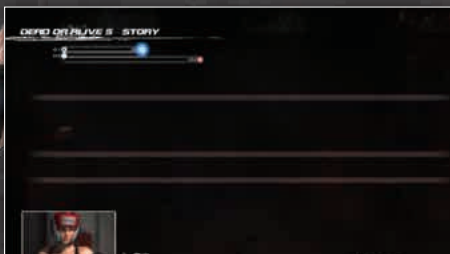
## 保存與載入

遊戲資料將會於對戰後，或是變更遊戲設定後自動進行保存。開始遊戲後會自動載入。

※需要有400KB以上的空間才可進行保存。

## STORY的玩法

**1** 隨著遊戲的進行，將可選擇角色的章節。操作章節內的角色進行故事。時間軸的縱軸顯示時間，橫軸顯示角色的插曲。



**2** 對戰獲勝的話，可以推進故事。  
於動畫或對戰中按下START鍵的話可顯示選單。如於中途取消對戰的話，則繼續開始時將由最後對戰獲勝後開始。



### 》》 下載內容

如欲購買下載內容，可由Xbox Games 市集 進行。連線時需要Xbox Live之帳號及寬頻網路。

# 畫面的讀法

## 體力量表

顯示角色的體力。遭到對手攻擊的話即會減少，減為0的話即被KO。降至50%未滿的話會出現紅框，可施展威力爆擊 ▶P.16 和威力爆射 ▶P.17。

對手之攻擊所造成的損害以紅色表示。體力對應損害的程度而減少。



## 回合計算

KO對手的話為1回合獲勝，點燈1盞。全部亮燈的話即告勝利。

## 時間

對戰的剩餘時間。降為0的話即為時間截止，體力量表較多的一方即可獲勝1回合。

※以START（開始）按鈕顯示選單後選擇「畫面顯示物的設定」的話，即可顯示數位指令。

## 狀態顯示

顯示連段數或確返等角色的狀態。

### CRITICAL STUN

會心昏厥

特定的打擊命中時的踉蹌狀態。僅可施展反擊技。踉蹌中不會被投擲。

### CRITICAL STUN

會心昏厥

於此狀態下會心炸裂技命中的話即成為「會心炸裂」。

### CRITICAL HIT

會心命中

特定的打擊命中時的狀態。對手即成為會心昏厥。

### TECH ROLL

滾翻

即將倒地時重整姿態的狀態。

### CLOSE HIT!

近距離命中

特定的打擊於近距離命中時的狀態。損害會增加。

### COUNTER STRIKE

確返打擊

於對手之打擊出手時打擊命中的狀態。

### HI COUNTER STRIKE

高確返打擊

於對手出手投擲時打擊命中的狀態。

### COUNTER HOLD

確返反擊

引住對手的打擊而成為反擊狀態。

### HI COUNTER HOLD

高確返反擊

### COMBO HOLD

連段反擊

顯示時可以用特定的指令施展連段反擊。

### COUNTER THROW

確返投擲

對投擲動作中的對手進行投擲的狀態。

### HI COUNTER THROW

高確返投擲

投擲施展反擊技的對手的狀態。

### COMBO THROW

連段投擲

顯示時用特定的指令可以施展連段投擲（或是掙脫投擲）。

### CRITICAL BURST

會心炸裂

成為既無法防禦也不能反擊的無法動彈的狀態。

### POWER BLOW

威力爆擊

威力爆擊命中時的狀態。

操作的記述

→ pg.6

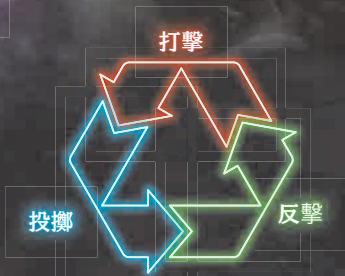
招式的屬性

→ pg.7

詳細招式

→ pg.8-14

# >>> 關於剪刀石頭布



於對戰中，打擊(拳擊、腳踢)、投擲、反擊成為剪刀石頭布般之相剋關係。有著打擊勝投擲，投擲勝反擊，反擊勝打擊的性質。

## 關於操作的記述

本手冊以及遊戲內的數位指令、指令列表內使用如下般的符號記述操作。

※記述內容為角色面向右方時的內容。面向左方的話則操作相反。

※操作為A TYPE之內容。控制器之按鈕配置可以藉由「OPTION」的「CONTROL SETTING」進行變更。

**H** **X** 按鍵

**P** + **K**

LB

**P** **Y** 按鍵

**H** + **K**

RT 右發射鍵

**K** **B** 按鍵

**H** + **P** + **K**

RB

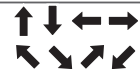
**T** **A** 按鍵

▽ ( **P** ) etc.)

長按按鈕



以方向鍵／左搖桿向箭頭方向短按



以方向鍵／左搖桿向箭頭方向長按



LT 左發射鍵

畫面的讀法  
→ pg.5

招式的屬性  
→ pg.7

詳細招式  
→ pg.8-14

# 招式的屬性

上段



雖然會被站立防禦、蹲下狀態所防範，但是出招快速的招式齊備。於本手冊及數位指令中記述如 **P**。

中段



對於蹲下狀態有效的招式。於本手冊及數位指令中記述如 **P>**。

下段



出招雖然緩慢，但卻為站立防禦所無法防範的招式。於本手冊及數位指令中記述如 **P↓**。

## 》》 數位指令

於畫面下方的數位指令（招式一覽）將會自動顯示與所輸入之招式相關的招式。此外，輸入的招式將會發亮顯示。

於對戰中以 START（開始）按鈕顯示選單後選擇「畫面顯示物的設定」的話，即可設定是否顯示數位指令。

**SP** 特殊行動

**OH** 進攻反擊

**CB** 會心炸裂技

**PB** 威力爆擊技

**PL** 威力爆射技

**┐ (P)等** 上段属性

**> (P>)等** 中段属性

**┘ (P↓)等** 下段属性



按下左操作桿的話，顯示中的數位指令即會被鎖住。

畫面的讀法  
→ pg.5

操作的記述  
→ pg.6

詳細招式  
→ pg.8-14

會心  
→ pg.12

威力爆擊、威力爆射  
→ pg.14

# 詳細招式

## 跑步



讓角色跑步。

## 側步移動

↑ ↑ / ↓ ↓ or  
↑ H + P + K / ↓ H + P + K



向旁邊快速移動迴避攻擊  
(也有無法迴避的攻擊)。  
於側步移動中遭受打擊、  
投擲的話即成為確返。  
可以由OPTION變更操  
作。

## 打擊

P 拳擊

用手進行打擊。  
與方向鍵／左搖桿組合的話，可以施展出  
種種的招式。  
勝過投擲，但可以用防禦防範。

## 打擊

K 腳踢

用腳進行打擊。  
與方向鍵／左搖桿組合的話，可以施展出  
種種的招式。  
勝過投擲，但可以用防禦防範。

## 防禦

### ● 站立防禦

← or H



防禦上、中段的打擊。無法防禦上段  
投擲。

### ● 蹲下防禦

↙ or ↓ H



可防禦下段的打擊。無法防禦下段  
投擲。

## 投擲

### ●上段投擲

T



藉由投擲站立狀態、移動、站立防禦中的對手以進行攻擊。輪於打擊。與方向按鈕／左操作桿組合的話，可以施展出威力更高的投擲技。

### ●下段投擲

↓ T



藉由投擲蹲下狀態、蹲下移動、蹲下防禦中的對手以進行攻擊。輪於打擊。

### ●掙脫投擲

T



普通投擲T的話可以於被投擲的瞬間以T迴避投擲。

### ●連段投擲

追加操作



複數的投擲串連的投擲。  
於顯示 **COMBO THROW** 時輸入追加操作。  
此時，如果被投擲方適時按下T的話，或有可能可以掙脫投擲。

CHRISTIE

## 反擊



迴避對手的攻擊而進行反擊。勝過相同屬性的打擊，但輸給投擲。  
於顯示 **COUNTER FIGHT** 時輸入追加操作的話，某些反擊會成為連段反擊。此時如果被反擊方適時按下 **H** 或 **T** 的話，有時候可以逃脫反擊。

※ 某些角色擁有特殊反擊。

### ● 上段反擊

針對上段打擊 ↖ **H**

### ● 下段反擊

針對下段打擊 ↙ **H**

### ● 中段拳擊反擊

針對中段拳擊 ← **H**

### ● 中段腳踢反擊

針對中段腳踢 → **H**



引住對手的打擊並施展反擊的話，將成為確返或高確返，給予的損害也會增大。

### 進攻反擊(OH)



部分角色擁有如投擲般主動撲上的反擊-進攻反擊(OH)。

於OH中即使遭受打擊，也不會成為高確返打擊。於對手的反擊或是OH時以OH投擲的話，即視為確返反擊。

## 倒地攻擊

### ●大倒地攻擊

↑ **P** + **K**



對於倒地的對手進行追擊。

### ●小倒地攻擊

↓ **P** / ↓ **K**



對於倒地的對手進行追擊。  
操作因角色而異。

## 重整姿勢

倒地前 **H** / **P** / **K**



於將要倒地之前重整姿態的話，即使倒地也能夠迅速站起。

此外，同時輸入方向鍵／左搖桿的話，可以朝輸入的方向站起。

## 起身腳踢

### ●中段起身腳踢

**K**



如果沒有重整姿態而倒地的話，可以用 **H** / **P** / **K** 起身。起身時可以施展中段腳踢。

### ●下段起身腳踢

↓ **K**



起身時可以施展下段腳踢。

## 會心



如果特定的打擊命中的話，則會成為會心昏厥（蹣跚狀態）而僅能夠使用反擊。

※ 連按方向鍵的話，有時可縮短蹣跚的時間。

※ 也有無法反擊的強力會心昏厥。

## 會心炸裂

成為會心炸裂的話，將有一段時間無法行動。



以會心技讓對手成為會心昏厥。



繼續攻擊，一邊維持會心狀態，  
一邊減少體力量表的白色部分。

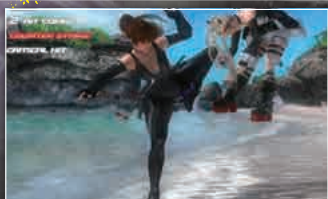


當狀態顯示成為紅色的話，  
儘快使出會心炸裂技。



當對手成為會心炸裂的話，即是施展  
威力爆擊的絕佳時機！

## 確返



於對手的攻擊動作中攻擊命中的話即為確返，可以給予普通的 1.25 倍的損害。

### 確返打擊

於對手的打擊動作、側步移動時打擊命中的狀態。容易成為會心昏厥。

### 確返投擲

於對手投擲時投擲的狀態。

### 確返反擊

引住打擊進行反擊的狀態。

## 高確返



於特定狀況中攻擊命中的話即為高確返，可以給予普通的 1.5 倍的損害。

### 高確返打擊

於對手投擲動作時打擊命中的狀態

### 高確返投擲

於對手反擊時投擲的狀態

### 高確返反擊

極限引住打擊進行反擊的狀態。

## 落崖危機

P / K / T (攻擊方)  
H / T (防禦方)



可以對於掉落時抓住崖邊的對手以打擊 P / K 或投擲 T 進行追擊(攻擊方)。對手(防禦方)則可以選擇防禦 H 或是掙脫投擲 T。

打擊勝掙脫投擲，投擲勝防禦。攻擊方獲勝的話可以給予損害。防禦方獲勝的話，可以將損害降到最低程度而掉落。

## 威力爆擊

※ 操作依角色而異



可以於體力低於50%以下時發動的「威力爆擊」如果命中的話，可給予極大的損害。  
於威力爆擊中可用方向鍵／左搖桿決定擊飛的方向。  
與特定的危險地帶(場地的陷阱)組合的話，可以成為超級威力爆擊而造成更大的損害。  
威力爆擊／威力爆射於1回合中僅能施展

其中任一種一次(如果沒有命中對手的話，則可以無限施展)。

## 組隊威力爆擊



於組隊對戰中，當2人的體力都降至50%以下時命中「威力爆擊」，再於威力爆擊中按下 $\square$  (H + P + K)的話，可以發動組隊威力爆擊。組隊威力爆擊的威力較普通的威力爆擊更大。

## 威力爆射

※ 操作依角色而異



當可以於體力未滿50%時發動的「威力爆射」命中的話，可以於給予損害的同時將對手高高的打飛，創造出成為連續攻擊的契機。

威力爆擊／威力爆射於1回合中僅能施展其中任一種一次(如果沒有命中對手的話，則可以無限施展)。

## 》》 關於記錄檔的保存

於對戰後選擇「儲存記錄檔」的話，記錄檔將會被保存。保存的記錄檔可以於「EXTRA」的「WATCH」之「REPLAY」進行觀賞。於鑑賞記錄檔時以 $\odot$ 按鍵可以享受拍照模式。

此外，依據Xbox 360主機內建硬碟的空間大小，或有可能發生無法全部保存記錄檔的現象。

另外，於對戰中變更「控制器設定」的話，則記錄檔僅能夠保存至該時點為止。敬請注意。

# 組隊對戰的操作





於組隊對戰，可以享受角色2人對2人的分組對抗樂趣。可最多4名玩家共同參加。

## 組隊交換

 (  +  +  )

替換角色。被替換下的角色的體力會漸漸恢復。

於對手倒地時，以  (  +  +  ) 可以讓替換角色於登場的同時，使出倒地攻擊的「倒地攻擊交換」。

此外，以   (  +  +  ) 可以施展一邊替換一邊以會心炸裂技攻擊的「炸裂交換」。

## 組隊連段

配合角色的連段適時進行替換的話，可以較平常更為快速的替換，並延續連段。

敵人為雙人組時，如果連段中斷的話，有時候對手會趁機替換，因此延續連段而不要讓敵人逃逸吧！






## 組隊投擲

   (  +  +  )

施展組隊投擲。

組隊投擲的種類因角色之組合而異。還有擁有專用的組隊投擲的雙人組。

## 封殺交換

  (  +  +  )

於替換角色同時，施展出吹飛對手的招式。

命中的話，可以令對手替換角色。被吹飛的角色的體力量表的紅色部分將會消滅，於一段時間內無法進行組隊交換。

# 連線

與網路連線，向其他玩家挑戰。

## 級別、CP

級別為代表玩家強弱的段位。藉由級別點數進行判定，首次參加連線遊玩時為LR。

於「RANK MATCH」之對戰獲勝的話可以增加級別點數，輸的話則會減少。對手的級別比自己越高的話，可獲得的點數就愈多。

CP(角色點數)代表各角色的強弱、熟練度。角色點數與級別點數相同，會因「RANK MATCH」的勝負而變動。

## 獎牌戰士

於「RANK MATCH」的連勝超過一定次數的話，即成為銅牌戰士。繼續保持連勝的話，即依序升級為銀牌戰士、金牌戰士。

擊倒獎牌戰士的話，所獲得的級別點數會較一般為多。此外，如果獎牌戰士繼續保持連勝的話，所獲得的級別點數會再附加獎勵。

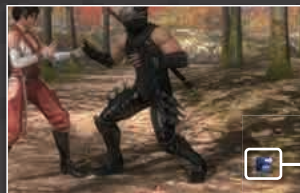


## 挑戰信

設定為於「VERSUS」、「ARCADE」、「FREE TRAINING」接受挑戰信的話，於遊戲中會自動搜尋對手。

發現對手的話畫面會顯示圖示，按下BACK鍵的話即可進行對戰。

級別會因勝敗而發生變動。



搜尋到對手的話會顯示圖示



接受挑戰



進行挑戰

## RANK MATCH

指定級別搜尋對手。級別會因勝敗而發生變動。

選擇「單人」或「組隊」對戰形式。

## LOBBY MATCH

最多 16 人以種種規則進行對戰。

### ●搜尋

決定對手所在地區(國家、地區)、對手的強弱(級別)、對戰規則、對戰形式(單人或組隊)、回合數, 搜尋對手。

### ●建立

決定回合數、對手的強弱(級別)、對戰規則、對戰形式(單人或組隊)、限制時間、最大體力、參加人數等, 開設房間等待對戰對手。

### ●對戰規則

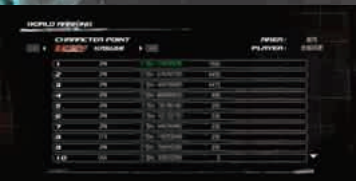
最後勝利者	對戰獲勝者於下場比賽同樣和其他玩家對戰。
最後敗北者	對戰失敗者於下場比賽同樣和其他玩家對戰。
錦標賽	以錦標賽方式進行對戰決定勝者。
對打	殘存的成員以主辦者為對手分別進行對戰。
連線道場	玩家之間好好的進行練習。可恢復體力。藉由BACK鍵可以使用各種功能。

### ●大廳畫面

玩家們也可以組成雙人組進行組隊對戰。可藉由按下Y按鍵所顯示的選單進行組隊。



## LEADERBOARDS



閱覽各式各樣的排行榜。可以下載顯示 的玩家的記錄檔。  
記錄檔可以以「EXTRA」的「WATCH」之「REPLAY」進行上傳。

## FIGHTER LIST

登錄戰士的一覽。